REVISTA DE VIDEOJUEGOS
GAMERVIP
JUEGOS, CINE
Y COLECCIONISMO
GAMERVIP
ESPECIAL
WOW VS LOL
¿QUIÉN ES EL REY DEL ONLINE GAMING?
EL NUEVO ZELDA
POKEMON GO
PERSONA 5
35
ANALISIS MIGHTY N9 ONE PIECE BURNING BLOOD WARCRAFT
E3 2016 ANÁLISIS CONFERENCIAS SONY MICROSOFT NINTENDO
REVISTA
GAMERVIP.CL
CHILE $1.990
KARL DIAZ 2016

GW
041
POP!
STAR WARS
61
DC UNIVERSE
JOKER
Hot Toys
CRAFTSMANSHIP
KOTOBUKIYA
Buscanos en Facebook
Gameworld 041
TAKARA
TOMY

Av. Providencia 2209, Local 041
Paseo Las Palmas, Metro Los Leones

GamerVip comunicaciones Ltda.
Santiago de Chile
contacto@gamervip.cl
www.gamervip.cl

Gvip Staff
Editor en Jefe / Carlos Menares
Editor General / Jorge Farah
Editor de Contenidos / Patricia Menares
Diseño / LoboMenares
Director de Arte / Bellenia

AUTORES
Daniel Rojas / Pablo Leiva / Rafael Inostroza

COLABORADORES
LoboCinépata / Bellenia / Robin Zeng

PORTADA
Karla Diaz

PUBLICIDAD
Advertising Director / Carlos Menares
E: carlosmenares@gamervip.cl

Asistencia Legal / Francisco Retamal

INTERNACIONAL
gamervip está abierta y disponible para su licencia en el exterior, comunícate con nuestro departamento para discutir oportunidad de partnership.

SUBSCRIPCIONES ONLINE
Para suscribirte debes descargar de forma gratuita nuestra app en Android o Apple ios.

IMPORTANTE
GamerVip no se hace cargo de material perdido o dañado en el proceso de salida del producto. Todo el texto y diseño es propiedad de GamerVip Comunicaciones Ltda. Nada de esta revista puede reproducirse en su totalidad o parte, sin el escrito permiso de GCL. Todos los derechos de autor son reconocidos, y el material es utilizado específicamente para difundir, realizar análisis y artículos. Si bien se entrega todo el material revisado, pueden ocurrir aún algunos errores de impresión que rogamos disculpar. GamerVip es una empresa independiente, y no está ligada en forma alguna a ninguna de las compañías mencionadas en esta revista. La responsabilidad del contenido de cada artículo es de quienes los escriben, no teniendo porque representar el pensamiento de GamerVip como empresa.

Copyright © 2016 GamerVip Comunicaciones Ltda.

El cubil del Lobo

Que portada se mandó nuestra genial Karla Díaz muchachos.
Se me llena el pecho de orgullo, el ver como hemos ido avanzando en la dirección correcta. Cada número va siendo más auténtico, con mucho contenido original, y es solo la punta del iceberg. A contar de nuestro próximo número de Septiembre muchachos, regresamos a nuestra periodicidad mensual, acabando nuestro primer año fiscal de la nueva etapa, y tenemos tantos proyectos y cosas entretenidas en carpeta, que ya estamos preparando como será nuestro próximo año. Se integra como colaborador, el pequeño pajarito de Thornillo, el joven Robin Zeng, que nos aportará todas las novedades del mundo League of Legends, que cuenta con tantos seguidores en nuestro país. Además le dimos descanso a don Lobo Cinépata con el análisis de Warcraft la película, tarea que debía caer en don Noobfather, viejo estandarte de WOW. Que locura que ha dejado Pokemon GO a su paso! Sin duda que la nueva a puesta de Nintendo ha causado gran revuelo en los usuarios de dispositivos móviles, los que se han puesto su gorra y han salido a cazar pokemones, como si el mundo se fuese a acabar. En fin, y para que hablar de la E3 2016, a la que le dedicamos sus buenas páginas en este número... basta de palabras y los invito a leer y sumergirse una vez más en el mundo de GamerVip :D

Visita nuestra comunidad en Facebook/GamerVipCL o Twitter con @GamerVipOficial y participa en concursos y mucho más.

Carlos Menares
Editor en Jefe

conoce al STAFF

Noobfather
Jorge Farah

Comunicador y crítico de la vida. Seguidor de Blizzard, y empresario de buenas prácticas en sus tiempos libres.

Alexa Wolf
Patricia Menares

Nuestra implacable editora, que cual castigadora se lanza ante las faltas ortográficas o los trabalenguas que muchos autores mandan.

Badseed
Rafael Inostroza

El profesor Semilla, tutor de la revoltosa Kuuko, y fuente de reflexión y conocimiento gamer. Un fan de Fifa y los juegos nipones de Sony.

Kuuko
Kuuko Alencon

Waifu soñada de mil gamers que caminan por Arena net, Kuuko es una base de datos IA de Anime y cultura nipona. Una suerte de Corthana criolla, pero más troll.

>>¿TIENES OPINIONES SOBRE VIDEOJUEGOS? MANIFIESTALA EN @GAMERVIPOFICIAL Y PODRAS APARECER EN LA REVISTA <<

KARLA DIAZ
NON NON
GAMERVIP
RECOMIENDA ESTE WEBCÓMIC!.
LÉELO EN
TAPASTIC.COM/SERIES/NONNON-ESP

Indice >>

10 ESPECIAL E3 2016

EL GRAN EVENTO GAMER DEL AÑO HA PASADO Y TE TRAEMOS TODAS LAS NOVEDADES. ADEMÁS ANÁLISIS DE LAS CONFERENCIAS, ¿QUIÉN FUE EL GANADOR?

26 ANALISIS ONE PIECE BURNING BLOOD

28 MIGHTY N°9
¿EL SUCESOR DE MEGAMAN?.

29 DEAD BY DAYLIGHT
PONTE EN LA PIEL DE UN ASESINO

29 STREET FIGHTER V STORY
EL MODO HISTORIA LLEGA A SFV

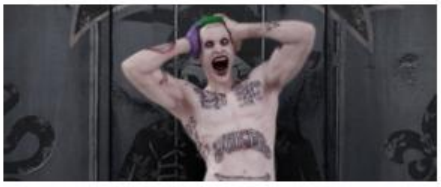
29 IRON MAIDEN
UN RPG CARGADO DE HEAVY METAL

14 7 PASOS PARA CUIDAR TU CONSOLA

30 POKEMON GO
Bellenia y Noobfather nos hablan de la nueva fiebre que ha tomado al mundo por sorpresa.

34 CINE

ANÁLISIS DE WARCRAFT THE BEGINNING



36 ROCK & TOYS
SUICIDE SQUAD EN DC STATUES

16
WOW vs LOL
ESPECIAL
NOOB Y ROBIN SALEN EN DEFENSA DE DOS GIGANTES.

20
ZELDA: BREATH OF WILD
AVANCE
EL REGRESO DE LINK A WII U.

24
PERSONA 5
AVANCE
AL COLEGIO DE LA MANO DE ATLUS.

CRONICA

>>por Kuuko Alencon

Nuevamente estamos ante el evento más grande de videojuegos del año, en donde pasamos a desmenuzar lo que nos pareció de las diversas propuestas hechas por las empresas más grandes de la industria de los videojuegos.

E3 2016 DIRECTO DESDE LOS ANGELES USA

>> Lo bueno, malo y feo del evento gamer del año, además de sus respectivas conferencias.

Este e3 en general fue uno de los mejores en años donde pudimos ver muchos nuevos títulos, el VR fue la diva de esta fiesta ñoña y dejó bien claro que podemos esperar los próximos años.

El E3 partió con EA este año, que se margino del E3, y siguiendo los pasos de Nintendo, hizo su propio evento, emitiendo la conferencia de forma independiente. Las Expectativas eran altas, con un Battlefield 1 que dejó el hype en las nubes desde que se dejó ver en su primer tráiler, secuela de Titanfall en camino, las ansias por ver un nuevo Mass Effect Andromeda y el futuro gamer de Star Wars. Lamentablemente la conferencia de EA dejo con gusto a poco, más de la mitad del evento fue empleado por EA Sports y en gran medida a FIFA, y si bien muchos deben estar felices con la inclusión del nuevo modo Carrera o el cambio de motor gráfico a la Frostbite 3, no era para dedicarle tanto tiempo en este evento, la mayor parte de los consumidores de estos títulos corresponde a un público casual que ni siquiera verá esta conferencia y ni revisan los medios de prensa y a su vez, el público que está atento a este evento, no asiste para ver la nueva entrega anual de los juegos de deporte. Mass Effect solo hizo presencia de nombre y Star Wars... bueno, solo anunciaron que están haciendo 5 títulos de los que no anunciaron nombres. Titanfall por su parte nos mostró 2 trailers, uno para su nueva campaña y otro mostrando las cosas nuevas que tiene el multiplayer en forma breve. Battlefield solo nos deleitó con la versión extendida de su anterior tráiler. EA tuvo el potencial para hacer algo asombroso, pero lo arruino con una presentación

pobre que incluso se vio opacada por su streaming de gameplay de Battlefield 1 posterior al cierre de su presentación.

Bethesda siguió a EA y entro fuerte de una con un teaser que anuncia el regreso de Quake y nos dejó esperando la Quakecon de este año, además aprovecharon este mismo teaser para lo que aparentemente seria señalar que habrá un nuevo Wolfenstein (New Colossus :D!). Después nos darían un recorrido por el juego de cartas de The Elder Scrolls y hablar del estado actual de The Elder Scrolls Online, así como confirmar la Remasterización de Skyrim con mejoras gráficas y soporte para mods en consolas y hablar del futuro de Doom. Pero fueron 2 los títulos que se robaron las miradas esa noche: tras varios años llenos de dificultades, por fin vimos que fue de Prey, que opto por el reboot tras solo una entrega, y se veía mejor que nunca, el nuevo Prey nos mostró un juego más inclinado al horror y que se veía increíble a pesar de haber dejado atrás lo que era su antecesor; y a esto se le suma la sobredosis de Dishonored 2 que nos dio Bethesda, que si bien fue presentado de la forma más aburrida posible, y solo el hype me mantenía despierto; el gameplay, los nuevos poderes y como luce ese nuevo motor gráfico (Void Engine rulz!) sorprendió a todos.

Ubisoft estaba de fiesta, y no solo por su tradicional número artístico debido a la presentación anual del nuevo Just Dance (que afortunadamente esta vez fue mucho más breve). La compañía que celebraba sus 30 años en esta ocasión partió anunciando que regalara 7 juegos durante el año a los usuarios de PC a través de Ubisoft club, y a diferencia de EA, Ubi aprovecho los títulos que tiene para dar una conferencia bastante sólida. Ghost Recon Wildlands nos mostró su juego Coop, con todo el potencial de ese mundo abierto, South Park The Fractured But Whole no solo nos hizo reír con su tradicional humor, sino que también nos confirma que regalaran la primera entrega al reservar este nuevo título. For Honor que había mantenido un bajo perfil hasta ahora, nos mostró su modo campaña que se veía bastante espectacular con su gameplay brutal, aunque en lo personal el doblaje del juego me sacaba de onda. Watch Dogs 2 también nos muestra su ración de gameplay que lucía bastante espectacular junto a sus nuevos personajes, que apuntan claramente a un público mucho más juvenil, lo que me dejo con una disyuntiva entre mi gusto por el gameplay pero no por los personajes. Mención Honrosa al juego de Star Trek que, si bien se veía horrible, cualquier juego que te ponga en la cabina del Enterprise y te dé la oportunidad de mandonear a un amigo diciéndole "Señor Zulu, ponga la nave en Warp 3" es digno de respeto

Nintendo este año no tuvo ni conferencia ni Direct, opto por un tree house detallado que fueron 40 minutos del nuevo Pokémon y el resto de tiempo dedicado a mostrar en detalle el nuevo Zelda que contrajo la fiebre del mundo abierto, y pudo modernizar su fórmula sin perder su alma, además de lucir ese apartado gráfico que te hace olvidar que el juego estaba corriendo en una Wii U, lamentablemente no se habló

nada de la NX por lo que habrá que esperar a la TGS para saber algo ya que supuestamente este año se hablaría de ella.

El PC gameshow volvió para su segunda ronda, pero este año paso casi desapercibido, no tuvo la potencia del año anterior ya que casi todo lo presentado ya se había hablado antes y los títulos fueron mucho más de nicho.

Y ya habiendo mencionado a todos los otros participantes, es hora de hablar de las reinas del baile: Sony y Microsoft. Las 2 compañías hicieron presentaciones soberbias, cada una adecuada a la situación actual en que se encuentra y dejando claro hacia dónde quieren ir.

Sony, la favorita para muchos y como no, si la presentación fue maravillosa, llena de títulos fuertes. La compañía no estimo en gastos y con orquesta en vivo saco todo su arsenal, abriendo con God of War que lucía espectacular, dejando por fin ese hack 'n slash centrado en los combos, por una cámara sobre los hombros, elementos de RPG, una nueva ambientación con un mismo personaje lo que presenta más interrogantes, todo sin perder la brutalidad característica de la saga. Resident Evil nos muestra su nueva entrega, que al igual que God of War, presenta un reinicio total, un reencuentro con el horror que tanto le hacía falta a la saga y que a los fans del genero le ayudara a olvidar la cancelación de Silent Hill y Allison Road. Detroit Becoming Human nos mostró su gameplay, su nueva ambientación y problemáticas, y como afecta cada decisión en una forma sublime. Dayz Gone puso la cuota de acción y sobrevivencia y Horizon despejo cualquier duda que quedaba sobre guerrilla haciendo un RPG. Pero el foco de Sony estuvo en el VR, Farpoint, la X Wing misión para Battlefront (que no sé porque demoraron tanto en hacerla, si EVE Valkyrie lucia increíble). Y como no mencionar el Regreso de Kojima, que por fin puede salir en público y mostrar en que está trabajando, aunque el teaser de Death Stranding fue como ver un comercial de perfumes, se ve increíble pero no tengo ni la más mínima idea de que va el juego, solo sé que sale Daryl. La Ps4 ya había tomado el liderazgo al comienzo de esta generación, pero faltaba algo, juegos, y aquí están, ni siquiera Spiderman se quedó fuera (Insomniac + Spiderman = Hype).

Si bien Sony fue un Increíble cierre para el E3, en lo personal fue Microsoft la que se lleva mi voto para lo mejor de este E3. Microsoft está haciendo esfuerzos increíbles para revertir la situación actual, y el rumbo que está tomando la compañía me parece el correcto. No hablo por la confirmación del nuevo hardware (que lucía bastante potente), si no por características que se vienen para las plataformas de Microsoft y sus nuevas políticas. Por fin Microsoft dejara de competir consigo misma, Xbox y Windows 10 serán lo mismo y quedo demostrado con el anuncio de Play Everywhere, donde ahora compras un juego de la compañía y puedes jugarlo donde tú quieras, Xbox o PC, pero lo que más me agrado fue lo que se dijo, Microsoft admitió abiertamente que quiere Cross-platform multiplayer, lo que significa que PC y Xbox podrán jugar juntos, es decir que podrías jugar con tus amigos independiente de la plataforma de cada uno, el detalle fue que se nombró como ejemplo a Rocket League, y como muchos saben, Rocket League es el primer juego que permite multiplayer entre Xbox One , PC y PS4, básicamente Xbox en forma indirecta dijo que no tiene problemas con que los jugadores de Ps4 y Xbox jueguen entre si y fue una verdadera lástima que no hubiera respuesta de Sony a este tema en su conferencia.

Pero Xbox no solo fue un anuncio de Cross-Buy y Cross-Play, si bien nos presentó la versión "Slim" de la Xbox One y sus controles a pedido, hubo 2 funciones más que llamaron mi atención. Además de las comunidades , Microsoft presento una función Looking For Group, no es algo nuevo para los jugadores de MMO, pero Microsoft lo aplicara a todo, serás capaz de publicar un anuncio buscando gente para jugar X juego, pudiendo indicar idioma o con qué tipo de gente quieres jugar, básicamente hoy en día todo es Online Multiplayer y en general, en equipos, y la experiencia que uno tiene con esos juegos al fin dependerá de con quién te ponga a jugar un sistema de matchmaking que solo se preocupa por calidad de conexión y esta simple función te permitirá controlar esto. La segunda función fue Arena, una plataforma general para organizar torneos y ya era hora, considerando que con esta inclinación de la industria a los E Sports y que es el paso lógico a seguir considerando el empuje que ha hecho Microsoft en esta área más allá de Halo 5 y Killer Instinct (solo revisen la ESL y vean donde se juegan los torneos de Rainbow Six y Mortal Kombat).

Tenemos 3 funciones sociales que pueden mejorar la experiencia de los jugadores en forma increíble, especialmente en aquellos interesados en un juego más competitivo.
Poder hacer tus propios torneos mucho más fácil dentro del juego, un LFG que permite jugar con gente que busque una experiencia similar a la tuya (desde un grupo casual donde solo quieres pasar el rato hablando con alguien más hasta ese grupo de pro players elitistas que no aceptan a nadie bajo nivel X o con kdr menor a X) y comunidades para mantenerse en contacto en forma asincrónica, y con Microsoft que ya ha manifestado que las party de Xbox podrían aumentar hasta a los 64 players, solo imaginen la posibilidades (party chat de 64 jugadores + Torneos + Battlefield 1 = Perfección).

Y si bien ya se puede apreciar lo entusiasmado que esto me dejo, Microsoft si bien ya tiene exclusivos, no por eso dejo de mostrarnos juegos, Gears of War 4 nos deleitó con el regreso de Marcus que hizo estallar el auditorio, ReCore finalmente nos mostró su gameplay, Scalebound nos mostró como funcionara su co-op al enfrentar a enemigos gigantescos, Raam invadió Killer Instinct y Forza Horizon 3 mostro los nuevos juguetitos que tendremos a disposición para recorrer su mundo abierto. Y como no mencionar el regreso de Frank West que nos adelanta la navidad o el anuncio de Halo Wars 2 (que promete aún más considerando que Phil Spencer ya confirmo que en cosa de meses la Xbox One podría recibir soporte para mouse y teclado; porque todos sabemos que así es como deben jugarse los RTS).

Como dije al comienzo uno de los mejores E3 en años, y es difícil decidir un ganador entre Microsoft y Sony considerando que cada una tomo un camino diferente. Sony fue Software y VR, Xbox fueron mejoras en la plataforma y la experiencia de juego y hardware. Pero indiscutiblemente, el ganador esta entre estos 2.

BETHESDA

EL REGRESO DE QUAKE

Bethesda comenzó con todo. Desde el anuncio con Quake Champions, que se tratará de un juego multijugador con personajes y clases armadas, con habilidades y estilos que lo harían una suerte de FPS frenético y hero shooter al estilo de la franquicia, para pasar luego a los anuncios de Prey, Dishonored 2, un juego de cartas al estilo Hearthstone y Skyrim que se relanza en PS4 y One bastante remozado. A destacar es tambien "One Tamriel" una evolución de Elder Scrolls Online, que permitirá que sin importar el nivel, facción o raza, todos los jugadores puedan jugar con quienes quieran y donde quieran. Sin duda una conferencia que nos dejó nuevamente lanzando billetes de Monopoly a la pantalla. Battlecry se extrañó, pero se nos confirmó que sigue en desarrollo.

NINTENDO

ZELDA Y POKÉMON SE LANZAN CON TODO

Fue una E3 distinta para Nintendo. Puntos a destacar: el nuevo Zelda, que luce fantástico, pero queda por ver si será un título vende consolas como espera la gigante N, y donde quizás el punto más negativo fue la ausencia de la NX, que ha levantado ciertas sospechas sobre la real capacidad del harware que está desarrollando Nintendo, mientras que otros creen que sencillamente se están guardando dicha revelación para el mega evento gamer asiático, la Tokyo Game Show. Se pudo ver Pokémon Go, hoy transformado en un fenómeno a nivel mundial.

UBISOFT

EL REGRESO DE SOUTH PARK

La compañía como siempre es una empresa que tiene algo que contar. Donde sus fuertes continúan siendo los mundos abiertos a tal punto que se siente ya una sobreexplotación del género, pero con algunas sorpresas que claramente marcaron sobre lo "normal". Just Dance, Ghost Recon Wildlands y nuevas expansiones para The Division llenaron la pantalla. Pero quienes se robaron la noche fueron el regreso de South Park con un nuevo RPG llamado "The Shattered But Whole" y el épico For Honor, donde encarnamos a un guerrero medieval, vikingo o samurai en enfrentamientos espectactulares. Nota aparte para la nueva ip presentada, Steep, que planea llevar los deportes extremos al mundo abierto de Ubisoft. Lamentáblemente recientemente supimos del fallecimiento de la deportista Matilda Rapaport en Farellones Chile, que mientras se trabajaba en capturas para el juego, fue víctima de una avalancha.

ELECTRONIC ARTS

POCAS SORPRESAS PARA UN GRANDE

Este año Electronic Arts tuvo un ambiente algo diferente con dos conferencias a la par. Una se desarrolló en Londres y la otra en Los Ángeles donde se pasaban el mando de un lado a otro presentando sus títulos que antes ya se habían dado a conocer y hasta filtrado, lamentablemente. Tuvimos los grandes del deporte como Madden 17 y Fifa 17, así como el esperado anuncio multiplataforma para Titanfall 2, permitiendo que al fin la franquicia llegue a Playstation. Quizás la mayor decepción fue en cuanto a Star Wars, donde sin mucha novedad concreta, se nos presentó un trailer a modo de muestra de los estudios que están trabajando en proyectos para la franquicia. Uno que dejo conforme a muchos fue Battlefield 1, el juego ambientado en la primera guerra mundial, donde al fin pudimos ver gameplay que sin duda se veía maravilloso.

SONY

EL GRAN TRIUNFO DE PLAYSTATION

Acá no hay medias tintas ni formas suaves de decirlo. Esta fue la mejor conferencia de la reciente E3 2016, con juegos que como granadas se dispararon uno tras otro desde el escenario, volándonos a muchos la cabeza. Sony venía a matar con sus juegos y anuncios y lo logró majestuosamente.

God of War regresa a la casa Sony, y con un video gameplay que dejó a muchos tomando agua, nos encontramos con un ambiente nórdico, un niño y su padre preparándose para la caza... un padre barbón con semejanza al sultán de la teleserie turca, que al salir más a la luz reconocemos de inmediato: Kratos, viejo y aún estiloso está de vuelta. El gameplay me recuerda un poco de The Last of Us, en la forma en que se mueven los personajes, me pregunto si será más relajada esta entrega... cuando aparece un enemigo gigante y Kratos con la bruteza de siempre lo despacha entre un mar de sangre. Death Stranding es otro proyecto que voló la cabeza de varios, y como no si papá Kojima era quien aparecía en escena y nos anunciaba su nuevo juego. Un corto teaser aparece en pantalla y podemos ver a Norman Reedus de vuelta en manos de Kojima con una entrega que dejó a muchos con más preguntas que respuestas. Si vieron a muchos salir de rodillas de la conferencia, o camino a algún santuario cercano, es que se pagaban mandas por docena con el anuncio de fecha de salida de 'The Last Guardian", finalmente anunciado para Octubre. Comentarios como 'Jamás pensé viviría para ver esto" o 'Mira hijo de esto te hablaba cuando eras pequeño" se escuchaban entre la audiencia. Pero cuando la gente aún se recuperaba de esto, Sony lanza otra bomba nuclear: Resident Evil 7. La franquicia que impulsó el género del Survival Horror, al fin da un paso adelante y cambia su norte para recuperar la esencia del terror. El tráiler luce opresivo, sucio, oscuro, agobiante... la acción de anteriores entregas, dio paso al descubrimiento, la pausa, el horror. Se anuncia que hay teaser demo disponible para bajar en nuestras consolas, y nos hicimos humo. Horizon Zero Dawn fue otro de los juegos con gameplay que arrancó suspiros y sonrisas. El gameplay de Call of Duty Infinite Warfare aparece en pantalla y acá me llevé una sorpresa, pensé vería más de lo mismo, pero el gameplay en el espacio abierto, con la tierra de fondo lució de verdad maravilloso. Se me volvió a abrir el apetito con esta propuesta que había mirado bastante a menos. Final Fantasy XV se anuncia para VR, y el Morpehus de Sony comienza poco a poco a llegar a títulos grandes. Resident Evil 7 es otro juego que tendrá su soporte para la realidad virtual de Sony que saldrá a la venta en Octubre de este año. Con dicho anuncio se muestra además un Batman Arkham y un alucinante Star Wars Battlefront VR X Wing Missions, para dicho periférico. Dos nuevos juegos son anunciados y el hype nuevamente comienza a reptar por nuestra piel. Days Gone, un nuevo juego de Zombies en tercera persona se toma la pantalla, y ya el recuerdo del nuevo Dead Rising 4 se nos fue al carajo, y es que Days Gone lucía tan endiabladamente lindo y entretenido. Nuevamente Quantic Dreams nos alucina con una nueva propuesta, esta vez ya con gameplay avanzado: Detroit Become Human. Las decisiones en un mundo donde al parecer el conflicto entre androides y humanos es pan de cada día, nos plantan en una situación de rehenes donde se nos muestran las diversas formas en las que podremos solucionar un conflicto. Unos favoritos míos, Insomniac, a quienes he tenido incluso la posibilidad de entrevistar se toman la pantalla con un nuevo juego exclusivo para PS4: Spiderman. En una alianza de ensueño entre Marvel y los creadores del frenético Sunset Overdrive, se nos muestra al trepamuros favorito de todos, moviéndose y volando de salto en salto por los aires de Manhattan, y el hype ya se nos fue al carajo. Ese juego lo quiero, pronto, listo y servido. La conferencia sin duda nos tiene casi en la UTI con tanto hype acumulado en el cuerpo, y aún ni siquiera podemos asimilar muchos de los anuncios, cuando regresa un viejo conocido a escena, arrancando hasta lágrimas de los más nostálgicos: Crash Bandicoot regresa al fin a nuestros controles. Finalmente Activision pareciera doblar un poco la mano, y se anuncian exclusivas remasterizaciones de Crash Bandicoot 1, 2 y 3 para Playstation 4. Ya no podíamos pedir más, la conferencia nos dejó con sonrisa de recién casados, y partíamos a casa satisfechos. Bien hecho Sony, muy bien hecho. Y que paso con la nueva consola Playstation Neo? Seguramente se fue de patada en los conectores para revisión luego de la escoba que dejó el anuncio de la potente Xbox One Scorpio, una movida que de ser así, fue bastante inteligente.

>>por LoboMenares

MICROSOFT

LA REVOLUCIÓN DEL NUEVO HARDWARE

Microsoft, Xbox o enanito verde como me gusta llamarlo, quiso presentar dos puntos fuertes en la conferencia, nuevos títulos siempre priorizando que también contara con una versión de Windows 10 y nada menos que su evolución en todo lo que es hardware con dos nuevas versiones de su consola Xbox One. Presentaron dos nuevos modelos de la consola, una de ella con el nombre de Xbox One S. La cual va a cumplir el rol de ser "small" (pequeña) dentro de la familia, con un tamaño un 40% más reducido, un control totalmente rediseñado y va a alcanzar los aclamados 4K. Pero a un precio anunciado hoy de tan solo $250 dólares.

Por otro lado, al fin confirmaron que el famoso proyecto Scorpio está en la mira, donde este nuevo modelo seria 4 veces superior a la consola Xbox One y la más poderosa del mercado según aclama la empresa. Donde todos los juegos vendrían a 60 frames por segundo (fps), calidad de imagen 4K y los beneficios que ya presentaba su modelo anterior. Con esto quiere decir Microsoft, que su nueva consola va a tener diferentes "rangos" con precios para que cualquier persona pueda jugar, independiente del presupuesto con el que uno cuente, lo cual es una excelente noticia para todos los que quieren jugar esta nueva generación, pero no cuentan con mucho presupuesto, lo que es un gran salto a favor del consumidor. A su vez actualizaron información sobre todo su sistema Xbox Live, el que ahora va a contar con nuevas maneras de relacionarse dentro de la red. Tendremos Arena, que es una nueva interfaz con una manera muy sencilla para poder inscribirnos, jugar, ver y crear torneos en línea. Otra actualización se llamará Looking for Group, que como el nombre lo dice, permitirá de manera sencilla poder buscar personas en línea para jugar en modo multijugador con un acceso mucho más rápido que dentro del juego mismo. Para después finalizar con los llamados Clubs, que es una herramienta para crear comunidades donde se pueda sociabilizar, integrarse y conversar ya sea de un juego en específico o género. Y ahora vamos al plato fuerte, después de dar esos detalles se lanzaron con todo en lo que a juegos respecta. Tenemos Gears of War 4, Killer Instinct, Forza Horizon 3, Recore, Final Fantasy XV, Battlefield 1, The Division, Minecraft, Gwent, Tekken 7, Deadrising 4, Sea of Thieves, State of Decay 2, Halo Wars 2, We happy few e Inside. Con Gears of War 4 presentaron un poco de gameplay, demostrando que continúan con la misma fórmula que sus predecesores para terminar con nada menos que Marcus saludándonos a todo lo que va a ser este nuevo mundo. Mientras tanto en Killer Instinct confirmando el rumor, el general RAAM está listo para integrarse a las filas de este gran título de luchas que ya suma entre Pc y Xbox One más de 7 millones de jugadores alrededor del mundo. Forza Horizon 3 va a nada menos que Australia,, mientras tanto el nuevo título de Keiji Inafune Recore quiso presentar a los amigos que van a acompañar a la protagonista por este mundo lleno de misterios, donde cada uno va a tener habilidades especiales como sus estilos de combate. CD Projekt Red muestra que un sueño se hizo realidad, el gran juego de cartas de The Witcher 3 Gwent va a salir al mundo para crear nuestros mazos y jugar en línea. Se encontrará disponible en septiembre de este año. Ahora una de las compañías que creo leyendas, como Donkey Kong y Banjo Kazooie viene con Sea of Thieves. Un juego multijugador de piratas, donde nosotros con cinco amigos debemos embarcar por un feroz mar lleno de enemigos, luchar contra otros piratas para ir en búsqueda de tesoros. Podremos invitar a rondas de ron, emborracharnos, marearnos en alta mar y sentirnos piratas de principio a fin en esta nueva apuesta. Por otro lado, Microsoft presenta Halo Wars 2, la secuela del famoso RTS de Halo, pero que ahora se podrá jugar contra jugadores de Pc como Xbox One y su lanzamiento está listo para el 21 de febrero de 2017. Y para finalizar Minecraft tuvo su espacio en la conferencia, donde anunciaron una nueva actualización llamada Friendly Update, donde los jugadores podrán crear sus "realidades" (básicamente servidores privados) y nuestros amigos independientes de la versión que tengan (pocket, pc, consola) van a poder ingresar para ayudar en la construcción del mundo, junto con el anuncio de nuevos packs de texturas y que podremos alterar la inteligencia artificial de los enemigos para que sean más agresivos, disparen, ataquen en grupos, etc.

Ahora en lo personal debo decir que la conferencia de Microsoft fue excelente, enfocado más en hardware que software este 2016, pero es un gran alivio para nosotros los consumidores el ver cómo están creando diferentes opciones para todos sin arruinar nuestro bolsillo, existirán diferentes modelos, pero todos los juegos van a poder disfrutarse independiente de cual tengas. Por el lado de juegos es una gran propuesta y diversos géneros los que presentaron, aunque dieron mucho tiempo a Minecraft en mi opinión personal. Yo sé que es popular, no lo discuto, pero para la gente que asiste a estos eventos no estamos muy "intrigados" por saber más de este juego. Tan solo queda decir, lo hiciste bien enanito verde. De todo un poco, lo justo y necesario.

>>por Noobfather

>> PARA UN ANÁLISIS MÁS DETALLADO DE LA E3 2016 VISITANOS EN WWW.GAMERVIP.CL

7 PASOS PARA CUIDAR TU CONSOLA>>

TIPS **GVIP!**

En nuestro corazón sabemos que tener una consola de videojuegos es mucho más que tener una máquina, es una herramienta que nos ayuda a librarnos de la tensión del día a día, pasar un rato agradable (individual o grupalmente) disfrutando de todas las posibilidades que nos entregan sus funciones y características, pero por sobre todo el hogar de tremendos títulos que no paramos de jugar y por los cuales hemos llegado a hacer fila afuera de las tiendas. Y como la buena amiga que es, debe ser tratada con amor, aquí algunos consejos para que tenga una larga y sana vida.

01 // INFÓRMATE Y CONOCE TU CONSOLA

No por ser de nueva generación nuestra consola es indestructible. Todas ellas deben tener ciertos cuidados a considerar y el no saberlo o ignorarlos (aun viniendo estipulados en los Manuales) nos convierte en un consumidor irresponsable de manera automática y lo que menos queremos es que algo malo les pase a nuestra "preciosa" como diría Golum.

02 // CUIDADO CON LOS GOLPES

Tener mucho, pero mucho cuidado con los golpes o caídas. Un golpe dependiendo de la intensidad o en donde haya impactado podría desestabilizar nuestra consola al instante. La recomendación es siempre tenerla en un lugar fijo, aprovechar los enganches de goma que tiene ya que en caso de algún movimiento telúrico podría evitar que la consola se menee y dejarla en un lugar espacioso que sepamos que nadie la pasará a llevar. Problemas como que se quede pegada, se encienda o se apaga sin siquiera mostrar el menú podría ser uno de los síntomas y la reparación sería muy costosa ya que los golpes jamás han formado parte de una garantía.

03 // ¡SÁCALA DE LOS ESPACIOS CERRADOS!

Dejar nuestra consola en un espacio cerrado es fatal. Ellas necesitan de una constante ventilación de aire, ya que todas tienen un ventilador de manera interna que disipa en cierta medida el calor que se produce al momento de jugar, debido a la exigencia que tiene. Es fundamental que este en un espacio abierto donde circule aire fresco, no es necesario un ventilador, no hay para qué exagerar, pero si debe poder tomar aire fresco para enfriar adentro y sacar por su parte trasera el calor acumulado en su interior. No seguir esto es ya tener cavada su tumba y en su lapida con letras grandes escrito "Sobrecalentamiento".

04 // ¡LÍQUIDOS Y VAPOR FUERA!

Si eres de los que gustan hacer fiestas con tus amigos y beben mucho, jamás dejar bebidas o vasos cerca de tú consola, que se derrame liquido dentro de ella no será muy divertido al amanecer. El vapor cercano a las consolas también es perjudicial, este vapor dentro de la consola se vuelve líquido, aunque podría afectar o no, es mejor prevenir que lamentar. Que se oxide la placa o algún componente vital en tu consola te haría derechamente tener que pagar por una nueva, así que lo mejor es evitar.

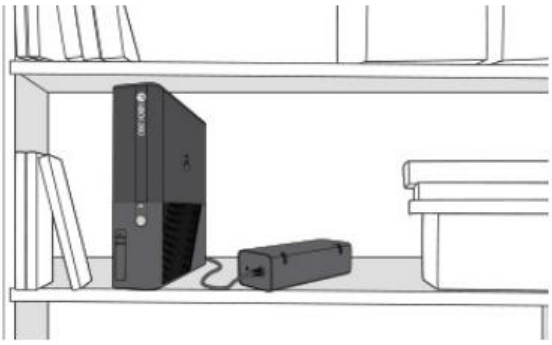
¿TIENES UNA FLAMANTE PS4, XBOX ONE O ALGUNA CONSOLA NUEVA? THORNILLO TE DA 7 CONSEJOS PARA ALARGAR SU VIDA, ASÍ QUE A LEER Y TOMAR NOTA MUCHACHOS.

05 // CUIDADO CON TUS MASCOTAS

Es de no creer, pero si tienes algún gato o mascota pequeña rondando, déjame comentarte que tienen un raro gusto por hacer sus necesidades encima, lo que podría lógicamente estropear tú consola y dejarla inutilizable. Si este es tú caso, luego de jugar desconecta la consola y guárdala. No es culpa de tú mascota y su curiosidad, es responsabilidad de cada quien cuidar lo que le pertenece. Lo mismo para controles o accesorios con cables, suelen morderlos, jugar y tironearlos. La solución ya está comentada, ahora solo queda ponerse manos a la obra.

06 // ATENTO A LOS EVENTOS CLIMÁTICOS

¿Un temporal con tormenta eléctrica? Ni pienses en encenderla. Es algo que se sabe con antelación pero siempre es bueno recordar, inclusive aparece hasta en los MANUALES. No se recomienda jugar cuando hay tormenta eléctrica. Las constantes variaciones en el suministro, cortes de energía o inclusive sobrecargas hacen que las fuentes de alimentación se quemen y si la corriente es lo suficientemente fuerte podría llegar hasta la placa de la consola. Las consolas al igual que ciertos productos eléctricos como los Notebooks suelen no estar tan bien preparados como un Tv o un refrigerador. Si aparece en el manual hay que tener ojo y no hacer caso omiso o sufriremos las consecuencias y para los que piensan que es parte de la garantía, déjenme aclararles que no lo es y se puede saber fácilmente. Tampoco se recomienda llegar y desconectar la consola bruscamente de la corriente, esto también puede provocar ciertas alteraciones y hasta la perdida de la vida útil de un disco duro, por lo que si no hemos tenido respaldos, ¡adiós partidas guardadas!



07 // UNA MANTENCIÓN DE VEZ EN CUANDO

Más que la acumulación de polvo que también es importante quitar, es importantísimo cambiar la pasta térmica que se encuentra por sobre el procesador que con el tiempo y las horas de juego constantes si eres un aguerrido Gamer se va secando lo que imposibilita la regulación de la temperatura de la CPU y lleva a un sobrecalentamiento inminente. Si eres de las personas que juega siempre entre 3 y 5 horas diarias y los fines de semana aún más, preocúpate de hacerle una mantención al menos una vez cada 6 meses o bien si prefieres 1 vez al año como máximo. Si bien las consolas de nueva generación están mayormente preparadas, todas son igual de propensas a esto, la acumulación de polvo que no permita ventilar bien y el secado de la pasta suelen provocar en casi el 70% problemas con el procesador generando un sobrecalentamiento, además ten en cuenta que no se recomienda, ¡jamás! jugar más de 3 horas continuas, por razones de salud y de cuidado de la consola (y del gamer), esto lleva años siendo así.

Como verán mantener una consola sana no es nada de otro mundo, no requieren de mayor experiencia, son consideraciones básicas que podrían alargar la vida útil de las regalonas por años, tomando en cuenta que hoy en día el hardware es más avanzado pero también más delicado. Antes de terminar, vuelvo a recomendar encarecidamente que lean los manuales. Existe información relevante que todo propietario de una consola debe saber para luego no estar quejándose por malos usos que por culpa de un desconocimiento se podría haber evitado.

CRÓNICA

ARTISTA

KARLADIAZ

facebook.com/karladiaz.artwork/

>> por LoboMenares

LA BATALLA MÁS GRANDE HA LLEGADO

WOW vs LOL

¿Quién es el Rey del Online?

>> World of Warcraft y League of Legends son sin duda, dos de los juegos online más importantes del mundo, con comunidades gigantescas que crecen cada día más.

Te levantas, te aseas, tomas desayuno y caminas al metro... el bus va lleno, el tiempo pasa y los rostros grises llenan el panorama. Finalmente llegas al trabajo, nadie se habla mucho, y la rutina del día a día comienza a consumir tus horas. Seis, ocho, diez horas de trabajo o estudio y el cansancio comienza a hacer presa de tu mente y tu cuerpo, miras la hora y deseas que los minutos pasen más rápidos. Es así como cuando luego de volver a enfrentar el horror del transporte público te ves de noche al fin en casa, y es aquí...ahora, cuando muchos se preparan para apagar el día, que tu adrenalina comienza a crecer, tu sonrisa comienza a surgir, y luego de comer y cenar te preparas para cambiar. Es hora de dejar atrás la rutina de la carne, del trabajo y estudio, el desagrado de lo cotidiano para enfundarte tu manto de pixeles y bits. El hombre, la mujer, el niño queda atrás y se enciende el guerrero, la hechicera, el enano bestial o el orco maravilloso. Hay tierra por explorar, misiones que cumplir, amigos que encontrar y torres que destruir. Es hora de vivir de verdad.

Es una realidad absoluta que compartimos mucho de nuestro día en el mundo online, ya sea por trabajo, estudio o diversión, el acto de conectarte al mundo virtual ya es algo que vivimos la mayoría y que cada vez más se va haciendo parte de nuestra vida. Pero es aquí, en donde la entretención ha sido capaz de generar tierras, galaxias, planetas fantásticos en forma de diversos juegos en los que podemos adoptar un nuevo rol, o recrearnos a gusto. La oportunidad de ser lo que siempre quisimos ser. De todos los juegos que han utilizado dichas premisas dos géneros que se han tomado el online: el MMO y el Moba. El primero, Multijugador Online Masivo, logró aplicar toda la personalización e inmersión de los juegos de rol al concepto moderno de la conectividad. Millones de personas que han asumido distintos roles y personajes, se juntan en clanes, grupos o facciones y entablando relaciones que en muchos casos han durado años, se han enfrentado a monstruos, salvado reinos y mucho más. Es en este género donde la apuesta más importante ha sido World of Warcraft. El juego de Blizzard sin duda que fue el que impulsó el género como un gran super ventas, sentando además las bases para todos los juegos del mismo estilo que surgirían después. Pero si pensabas que con el MMo estaba todo dicho, te contamos de otro género, que también aplica los conceptos de personalización, habilidades y conectividad, pero los gira hacia un nuevo norte.

El Moba o Multiplayer Online Battle Arena, inyecta una gran dosis de adrenalina a la premisa, optando ahora no por largas campañas, historias o facciones eternas de camaradas, sino por frenéticos enfrentamientos entre equipos definidos. En los MOBA te enfrentas a una arena virtual en conexión con otros jugadores para cumplir un objetivo claro y especifico, dominar en batalla al otro equipo o destruir su base principal. En este género también existe un representante oficial y que hoy es responsable de un flujo de dinero y horas de juego descomunal. League of Legends es sin duda una fiebre que se tomó el mundo gamer por sorpresa, y que hoy se posiciona como uno de los juegos más jugados del planeta. Es así como le hemos pedido a dos de nuestros staffetas, Noobfather, veterano jugador de WOW y el joven Robin, abanderado LOL, que nos expongan sus puntos de vista. Que nos respondan la simple pregunta ¿Porque debiese elegir tu mundo, tu modo, tu juego por sobre el otro? No intentamos comparar ambos títulos en base a sus características técnicas o como juegos en sí, sino como dos mundos virtuales con gigantescas comunidades que sin duda se encumbran hoy como una real alternativa de escape, diversión e incluso adicción para millones de jóvenes en el planeta.

TE INVITAMOS A OPINAR TAMBIÉN EN NUESTRAS PLATAFORMAS FACEBOOK O TWITTER ¿WOW O LOL?

ESPECIAL

EN DEFENSA DE

LOL

>> por RobinZeng

League of Legends es uno de los juegos más influyentes en los últimos años, gracias a su plataforma gratuita y su modalidad de juego lo convierte en el mejor juego de todos. Desde que se lanzó en 2009 hasta ahora ha alcanzado una comunidad a nivel mundial, registrando en 2015 más de 67 millones de personas jugando League of Legends cada mes; transformándose en uno de los juegos competitivos en los E-sport más importantes e incluso llegando a ser un deporte en países europeos. Como muchos deben saber League of Legends es un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena por sus siglas en inglés) desarrollado por la empresa Riot Games, consta de un enfrentamiento cinco versus cinco en el cual el objetivo es destruir el nexo rival, y para esto se deben realizar ciertas acciones, como eliminar a los súbditos, destruir torres, conquistar las criaturas de jungla y vencer a tus oponentes en cada team fight. Cada partida (ganada o perdida) te concede experiencia para subir el nivel de tu cuenta hasta llegar al nivel 30, una vez llegado al nivel "máximo", se abren las clasificatorias llamadas ligas, las cuales son bronce, plata, oro, platino, diamantes, maestros y retador (también conocido como Challenger). Ahí es cuando te impulsa hasta llegar a Challenger; explotando tu instinto natural de ser el mejor, o intentar serlo. Por eso, no es menor su trabajo y dedicación para convertirse en un popular juego, ya que, presentar un nuevo personaje cada 2 meses; mostrar novedades cada semana; realizar concursos en grupos, en el juego y por servidor; realizar competencias regionales, nacionales e internacionales; mostrar nuevos aspectos para los campeones, y además realizar grandes eventos con regalos y actividades, lo convierten en una franquicia completamente comprometida con los fans. Pero existen muchos detalles de League of Legends que lo hacen superior a muchos juegos, y lo posicionan como número uno.

Jugabilidad: Dejando en detalle lo que es un MOBA, League of Legends pasa a ser un juego bastante rápido y con bastantes mecánicas de equipo, lo que permite sin invertir tantas horas de juego, poder participar en distintas partidas con cualquier personaje, que a diferencia de los MMORPG como World of Warcraft, te obligan a cumplir misiones una y otra y otra vez para finalmente enfrentarte a tus rivales. Otro punto que suma muchísimo son los requisitos técnicos, los que permiten que, si llegases a tener un computador regalado por el estado, es más que seguro que te funcione mejor el LoL que el Encarta. Esto se debe a que los requisitos mínimos para jugar están por debajo a los computadores de Gama media, facilitando el funcionamiento en cualquier PC, pero esto no quiere decir que se vea mal desde la base, pues sus gráficos destacan en sus personajes, sus mecánicas y los ataques de cada campeón.

Competitividad: League of Legends es un juego completamente multijugador, gracias a esto los jugadores compiten cada día por ser los mejores. ¿Por qué? Porque el logro de llegar a la cima y tener una liga, ser plata, oro, etc. te da poder y reconocimiento. Siempre dependiendo de tu habilidad con los campeones creando estrategias para ganar y ayudar en cada partida. Logrando así subir a una liga y coronarse como un buen o mal jugador.

Comunidad: League of Legends cuenta con la comunidad más grande de todas, El hecho de que su número de jugadores activos sea mayor de cualquier MOBA, es su disponibilidad, jugar LoL es completamente gratuito desde que fue estrenado, abriendo sus puertas para todos, ya fueran profesionales o novatos. Tanto así, que ha mejorado su servidor, habilitando uno por cada zona regional y estando disponible en más de siete idiomas. A eso, también se le deben agregar todas las redes de sociales que se han usado para reunir a todos los fanáticos ya sean en Facebook, Twitter y YouTube, destacando el ultimo que, gracias a la constante actividad de videos, presentaciones y anuncios de nuevos personajes, inspira a muchos fans a crear arte, juegos independientes, parodias, música e incluso merchandising basándose en el juego.

YO ELIJO LOL!

EN DEFENSA DE

WOW

>> por NoobFather

Mi compañero en la revista Lobo Menares me formulo la siguiente pregunta, ¿Por qué debes gastar la mitad de tu vida en WoW?" como tema principal para este nuevo número, lo que me llevo a volver a mis días cuando era raider hardcore hasta la expansión de Wrath of the Lich King, todas las horas que gastaba ya sea subiendo de nivel a un personaje alterno, profesiones para tener el mejor equipo, entre tantas cosas más. Ahora he podido entender el cuales fueron mis motivos de gastar todo ese tiempo en el juego. Llevo muchos años jugándolo, en un principio jugaba de una manera hardcore para terminar en algo más casual en estos días. Pero uno de los puntos fuertes que tiene World of Warcraft para llamar la atención es su historia, durante su época cuando comenzó siendo un juego de estrategia, logro hacerme hasta leer las novelas todo gracias a sus personajes, mundos y razas que rodean a esta franquicia. Tenemos personajes míticos que con tan solo decir una frase se sabe de quién estamos hablando, pongo por ejemplo a Illidan Stormrage con " ¡You are not prepared!", para que hablar de Arthas Menethil, el hijo del rey que además de ser uno de los paladines más prometedores y entrenado por Uther The Lightbringer, termina asesinándolo a él como a su propio padre mientras era controlado por el Lich King, entre muchos personajes más. No obstante, la gracia de haber pasado a un MMO, es que ahora nuestro héroe creado con la clase y raza que más nos guste, participa de todo el mundo que quedó después de Warcraft III: The Frozen Throne, donde lucharemos en contra de muchos de esos personajes, acompañar a otros y crear nuestra propia leyenda al ver Azeroth enfrentarse a nuevos enemigos, cuando ahora en esta nueva expansión Legión volveremos con fuerza a detener a la Burning Legión queriendo conquistar una vez más nuestro hogar. A su vez otro punto a favor es el hecho de ser un massive multiplayer online, lo que permite conocer a nuevas personas en el trayecto de transformarte en un gran héroe. Muchas personas que son mis amigos/as en la actualidad los conocí mediante WoW, ya sea raideando, subiendo de nivel o simplemente charlando por el chat de la guild a la cual pertenecía en esos entonces. Norteamericanos, venezolanos, argentinos, mexicanos y de muchas partes del mundo he tenido el placer de charlar, ya sea temas del juego mismo, política y todo el abanico de temas, lo que ha creado un ambiente excelente para cualquier gamer que quiera gastar tiempo en esta gran historia. Otro punto es que te entrega una evolución en cuanto a tu personaje mismo, a cómo te mueves dentro del mundo del servidor, es poner en práctica el dicho que dice "trata a los demás como quieras que te traten". Si respetas a las personas, además de ser un buen jugador, te abre las puertas para poder "crecer" dentro del server en el cual participas. Vas a ser invitado a hacer raids con muchas personas, te van a tener siempre en mente para cualquier evento que quieran hacer tanto dentro como fuera de la guild a la que pertenezcas y así sucesivamente vas a continuar conociendo nuevas personas ya sea por reconocimiento a lo buen jugador que eres en tu rol, healer, tanque, dps, o por tu manera de relacionarte con otras personas. Se han realizado estudios sobre qué efectos positivos ha desarrollado World of Warcraft en las personas, en donde por ejemplo The Economist indica que ayuda a entender y/o desarrollar una estrategia para resolver problemas, haciendo que los gamers en general mejoren su manera de percibir y mejorar en cómo se enfrentan a los mismos, mientras NC State dice que mejora la situación cognitiva a todas las personas de la tercera edad gracias a lo atento que están ya sea realizando misiones, leyendo su historia dentro del mismo juego o participando en raids.

En conclusión, todas las cosas tienen sus lados buenos como malos, la adicción en este juego claramente puede ser un problema. Sin embargo si lo tomamos con responsabilidad puede resultar en una experiencia excitante, llena de nuevas aventuras que permitirá fortalecer o crear amistades, hacernos vivir gratos momentos y aprender a resolver desafíos al toparnos con un jefe muy difícil, enseñándonos que hay que analizar muy bien los problemas que puedan salir tanto dentro como fuera de World of Warcraft.

YO ELIJO WOW!

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

THE LEGEND OF ZELDA

BREATH OF THE WILD

Una nueva leyenda de esta gigantesca y popular franquicia ha salido a la luz en la E3 de este año. Que ha golpeado tan fuerte la mesa que llego a ser el ganador dentro del evento, ser el topic número 1 de Twitter y que hasta el día de hoy nos tiene a todos atentos por los grandes cambios que le han dado a este popular mundo con sus personajes.

Todos conocemos los conceptos básicos detrás de los TLOZ, una aventura guiada donde nuestro héroe Link, debe ir de manera ordenada descubriendo templos que le van a ir entregando herramientas que servirán en la lucha contra Ganondorf. Eso es lo que nos han entregado en pocas palabras todas estas aventuras, pero desde hace algún tiempo ya han intentado darnos más libertad en cuanto al orden de cómo completamos la travesía, tenemos el ejemplo del juego A Link Between Worlds, donde podemos 'arrendar" distintos elementos que son requisitos para poder ingresar o facilitarnos la vida dentro de una mazmorra, al igual que remontarnos al pasado en el primer Legend of Zelda, donde podíamos entrar a mazmorras sin los ítems necesarios, lo malo es que las peleas contra los jefes duraban mucho tiempo para esos entonces. No obstante, con Breath of the Wild han querido dejarnos una libertad que podría describirse en la frase, 'haz lo que quieras". A que me refiero con estas palabras, es que ahora Link va a tener a su disposición un mundo abierto por completo. Inclusive sus propios desarrolladores han dicho que si queremos podemos dirigirnos de inmediato a luchar con el jefe final a los pocos minutos de salir a Hyrule, con esto han logrado crear una expectación tremenda sobre todas las posibilidades que vamos a poder desarrollar en crear la nueva aventura de este héroe. Podremos ser de los héroes que completan el juego en su 100%, viajar para conocer todos los diferentes paisajes dentro de Hyrule, o movernos como nómades sin rumbo y ver que nos depara el futuro.

Por otro lado, han entregado factores que le dan una gota de realismo dentro de esta aventura, que son el buscar el alimento, todo héroe necesita tener el estómago lleno, e inclusive tener que siempre estar atento a encontrar nuevas armas como escudos, ya que ahora vienen con el factor durabilidad que, al acabarse, simplemente se rompen y tendremos que narrar leyendas sobre ese equipo maravilloso que nos ayudo a derrotar a cierto jefe u olas de enemigos. Ahora si lo vemos con ojos de Nintendo, esto es un gran salto para la franquicia. Porque rompe con las cadenas de lo que siempre fue, una aventura guiada de principio a fin, ahora con un giro evolutivo a gameplays actuales lo que le da un aire totalmente nuevo al mundo de Hyrule. A la par de una estética muy llamativa, colores vivos al puro estilo de Windwaker, diseños limpios y mecánicas nuevas como que

Arriba: El mundo abierto será fundamental en este nuevo Zelda, los paisajes lucen sencillamente maravillosos.

" Vamos a tener un gigantesco mundo por explorar, no vamos a tener ataduras del orden del como derrotar a nuestros enemigos y transformar a Link en más que en tan solo un héroe, un aventurero."

Link va a saltar presionando un botón, demuestra que quieren romper el molde en todo sentido.

Esta nueva sorpresa está destinada a salir al mundo en marzo de 2017 para Wii U y la sorpresa que será Nintendo NX. Donde claramente va a ser su juego de lanzamiento para comenzar con el pie derecho esta nueva consola que continúa llenando de rumores todo el mundo.

POR NOOBFATHER

UN JOVEN LLAMADO LINK

Toda la historia comienza muchos años atrás, su primera salida al mundo fue en 1986 para la consola Famicon, mejor conocida como Nintendo, con el juego The Legends of Zelda. En la cual nos transformábamos en Link, un pequeño héroe con la misión de liberar Hyrule del malvado Ganon quien ha capturado a la princesa Zelda. Puede notarse un tono de simpleza en la historia, pero el concepto es lo que atrae dentro de este mundo que ha creado Shigeru Miyamoto. Cabe destacar que para esos tiempos fue catalogado como un juego acción/aventura, pero podríamos decir que fue uno de los primeros Sandbox creados en esa época. ¿Por qué digo esto? Porque teníamos la total libertad de viajar por cualquier rincón del mundo sin tener ataduras o hasta incluso derrotar jefes sin su debilidad, lo que transformaba la pelea en un reto muy difícil, demostrando el nivel de libertad que entregaba este título milenario. Un detalle que no muchos conocemos sobre esta franquicia es el hecho que un año después salió el juego The adventure of Link, que era una especie de versión 2.0 del primero, pero fue ese que al tomar lo bueno del primero fue la gran fórmula para todos los títulos siguientes. Aquí se enfocó más el viaje, subir de nivel, se desarrollaron las primeras "misiones" o quests donde teníamos que encontrar a un personaje en una cierta ciudad para que nos enseñara magia o habilidades especiales. Por desgracia fue un juego que no hizo gran impacto en un principio dentro de la franquicia, pero sirvió para hacer una base sobre los que continuaron los años sucesivos y que probablemente en el nuevo Legend of Zelda que veremos en marzo de 2017. Con el paso del tiempo la popularidad de The Legend of Zelda (Tloz) iba en aumento, pero muchas preguntas fueron naciendo alrededor del mundo de este personaje. ¿Cuál es la historia detrás de Link, Zelda y Ganondorf? ¿Siempre es el mismo Link para todos los títulos? Va a sonar algo extraño, pero el juego que ato los cabos sueltos alrededor de toda la historia es nada menos que Skyward Sword. Un juego que sale el 2011 pudo decir de manera directa y clara el cómo, cuándo y porque de toda la situación que rodea a estos tres personajes.

La franquicia puede durar eternamente, ya que todas las sucesivas generaciones de Zelda como Link van a sufrir ya que Ganondorf antes de perder, en dicha pelea dice que van a sufrir una maldición donde todas las generaciones venideras van a ser perseguidas por él. Con esto nos deja más que claro que la historia de este héroe puede continuar sin fin...

AVANCE

PERSONA 5

¿LISTO PARA VOLVER AL COLEGIO?

Si hay una saga de juegos que pone a todos los usuarios de consolas Sony a saltar en una patita, es sin duda la de Persona. La saga de Atlus, sin duda marcó un cambio en el mundo gamer desde su tercera entrega. Con un renovado diseño de personajes a cargo de Shigenori Soejima, el arte, la música y la historia de los Persona, se transformó en un gancho irrevocable con su creciente fanaticada.

En Persona 5 nuevamente encarnaremos a un estudiante de secundaria, recién transferido a la escuela Shujin con quien viviremos desde el día a día del colegio, conoceremos nuevos amigos y viviremos peligrosas aventuras. Si hay algo fundamental en cualquier Persona, es el poseer personajes bien trabajados, tridimensionales y que nos llaman a volver una y otra vez a conocerlos más, entablar lazos de amistad y hasta de amor, todo muy bien trabajado para evitar caer en clichés.

En esta oportunidad, nuestro protagonista conocerá al problemático Ryuji Sakamoto, la bella Ann Takamaki, el estudiante de arte Yusuke Kitagawa, y una criatura cambiante de apariencia felina llamada Morgana. Junto

Derecha: Los personajes de Persona 5: El fantasma, que es nuestro protagonista. Ryuji Sakamoto, un chico rebelde del colegio. Anne Takamaki una rubia chica de taco alto. Morgana, una suerte de gato cambia formas. Yusuke Kitagawa, estudiante de arte. Makoto Niijima, la presidenta del consejo estudiantil. Futaba Sakura, una misteriosa chica de cabello naranja. Haru Okumura, la hija de un empresario gastronómico y Goro Akechi, estudiante y detective.

a ellos formaremos el grupo "Los fantasmas ladrones de corazones" con quienes enfrentaremos la historia de este nuevo Persona, que como mencionamos, nuevamente estará dividida entre nuestra existencia escolar y en las expediciones que haremos a un lugar llamado "El palacio". Un lugar formado por los corazones de la gente, y en donde asechan diversas figuras de autoridad que deberemos enfrentar, además de un poderoso nuevo enemigo.

El gameplay se ha visto muy similar a lo que la saga ya ha mostrado, donde utilizaremos el poder de nuestros Persona en enfrentamientos por turnos, con jefes finales y habilidades diversas, que se irán detallando con el tiempo. Algo nuevo de la saga serían diversos puzles en el mapa, lo que hará que nuestras aventuras por los laberintos del juego no sean tan lineales como estábamos acostumbrados.

La dirección del título cayó en manos de Katsura Hashino (Catherine) y las secuencias de animación, a Production I.G. responsables de joyitas como Blood The Last Vampire o Ghost in The Shell.

Persona es un sello y una marca de calidad indiscutida para todo fan de los RPG nipones, con mucha historia y suculento contenido. Los diseños de Persona 5 sin duda lucen preciosos, y se nota la mano de Hashino dentro del estilo de Soejima que, sin caer en el realismo de Catherine, mantienen una tónica un tanto más adulta que en las anteriores entregas. Lo que hemos podido ver de gameplay nos ha dejado un muy buen sabor de boca, se ha sabido aprovechar la potencia de la nueva consola, siendo la Ps4 la casa recomendada para esperar P5. Tanto los escenarios de los Dungeons, como las secuencias en la sala de clase, se ven renovadas y coloridas, que sin hacer gala de una impresionante gráfica, si muestran una clara evolución en la saga, y un camino seguro a tomar, sobre todo teniendo en cuenta que los fans de Persona, tienen muy claro lo que quieren de su serie: Buenos personajes, historia, laberintos y sin duda, una oportunidad de regresar al colegio, y que mejor forma de hacerlo, que junto a entretenidos amigos y luchando contra todo tipo de enemigos en el tiempo libre. Persona 5 ya está disponible en Japón, y pronto lo estará en occidente.

POR LOBOMENARES

JUEGOS
NOVEDADES

ONE PIECE

BURNING BLOOD

DATOS:
Plataforma: PS4
Género: Peleas
Desarrollador: Spike Chunsoft

La última entrega de One Piece en videojuegos ha llegado al fin a nuestras manos, y hemos de decir que está bastante mejor de lo que esperábamos. El juego toma la franquicia y , gracias a Kamisama, la aleja del estilo de juego Musou (Dinasty Warriors) que había acompañado las anteriores entregas, y la acerca al género de peleas. Si bien nos habría encantado algo más al estilo Street Fighter V, Bandai no hace un mal trabajo llevándolo al estilo del J Stars Victory al ponerlo en las manos de los chicos de Chunsoft. Es así como desde una perspectiva trasera, iremos combatiendo frente a diversos personajes e historias. Eso conlleva al primer gran "PERO" del juego, y es que en personajes como Kuma u otros gigantescos, resulta una absoluta molestia. Nuestro propio personaje nos tapará la acción, y nos veremos golpeados varias veces antes de darnos cuenta de donde vino el golpe. Esto daría lo mismo si no quisieras usar dichos personajes, pero para lograr ir desbloquando jugadores, o avanzando en la historia, el juego te obligará a jugar en fases con Jinbei por ejemplo, en donde la sufriremos para poder ver bien la escena, y así elaborar nuestra estrategia de juego, algo fundamental ya que deberemos escoger muy bien que habilidad usar, y cuando hacerlo si queremos ganar. En el modo historia, llamado Guerra Suprema, iremos reviviendo todas las historias y combates del arco Marineford, desde diversos puntos de vista, los que servirán para ir dando forma a las lineas argumentales a seguir. Es una lástima que no se aventure en sagas más recientes, ya que aparecen personajes jugables del nuevo mundo que no hacen más que abrirnos el apetito de haber experimentado sus historias.

El juego resulta un respiro de tanta entrega "Hack Slash", pero no acaba por convencernos al 100% ya que se hace repetitivo y su gameplay algo caótico. Eso sí, los personajes están muy bien puestos en pantalla, con trajes, bikinis y poderes llamativos. La historia luce, a pesar de que use mucha imagen estática como forma narrativa, pero aún así sabemos que los fans lo disfrutarán como locos.

¿RECOMENDADO? **Solo Fans**
por Lobo Menares

MIGHTY N°9

EL REGRESO DE INAFUNE

DATOS:

Plataforma:
PS4, Xbox One, PC
Género:
Plataformas
Desarrollador:
Comcept

Durante este año, he tenido el amargo placer de revisar algunos juegos mediocres, aburridos o sin gracia. Pero me resulta asombroso ver cómo uno de los que tenía expectante a toda la comunidad Gamer -como los que apoyaron su Kickstarter (incluyéndome)- se han tenido que tragar todos esos previos factores que apuntaban a ser el sucesor de Mega Man, lo que se podía esperar al estar en manos de su creador Keiji Inafune y todo el equipo clásico que trabajó en dicho proyecto para Capcom y contar con un fondo de 4 millones de dólares. Cualquiera pensaría que con ese fondo y equipo se podría hacer algo que superara el nivel de Mega Man o al menos decente, lástima para muchos no fue así.

Con un historial de retrasos, gráficos mediocres e inclusive con un video promocional -donde se nos dijo que íbamos a llorar como fan de anime en la fiesta de graduación-, la expectativa del juego se transformó en un llanto, totalmente de acuerdo, pero de horror ya que su resultado fue de lo más horrible que he visto durante este 2016.

Dentro de los aspectos técnicos, usan Unreal Engine 3 como motor base para el juego, y han tomado decisiones de colores y diseño de personajes que claramente manchan y logran un esquema algo "sucio" para todos ellos, lo que hace imposible que el jugador cree algún lazo o vínculo con Beck, el protagonista, y mucho menos con los personajes que lo rodean, a excepción de Call, que tiene un aura de Roll con una gota de madurez.

Por otro lado, tanto la dificultad como el diseño de los niveles y los jefes son genéricos, totalmente predecibles y poco creativos; no existe algo que sorprenda al internarse en las misiones. Para terminar en luchas con los otros Mighty Numbers - prácticamente un mar de bostezos-, la pelea se transforma en un baile de los mismos patrones de ataques, donde ni siquiera un movimiento nuevo en la batalla logra crear alguna emoción.

Desde el momento en que Comcept lanza Mighty Number 9 -o como internet lo llama "Mighty Number 5.6"-, ha creado una nebulosa de desprecio y poca confiabilidad para sus siguientes proyectos, que al menos para todos los que se sintieron estafados por esta vulgaridad, van a estar escépticos ante cualquier otro título de esta empresa.

No se recomienda, para nada.

¿RECOMENDADO? **No**

por Noobfather

DEAD BY DEADLIGHT

EN LA PIEL DE UN ASESINO

DATOS

Plataforma:
PC
Desarrollador:
Behaviour Digital
Distribuidor:
Strabreeze Studios
Lanzamiento:
Ya Disponible

LOS ASESINOS

Puedes encarnar a tres tipos de asesinos: Un sicópata con motosierra, el enmascarado del machete o un asesino fantasmal con ganchos.

Dead By Deadlight resulta a primera vista, el sueño de todo fan del cine de terror. Encarnando a un asesino o a un sobreviviente, deberemos sobrevivir lo suficiente para escapar, o para cazarlos a todos. Este juego multijugador del tipo 4 vs 1, resulta una grata sorpresa en nuestras manos. Si bien a veces encontrar partida se hace difícil, cuando logras hacerlo resulta una experiencia adrenalínica y divertida. Como sobreviviente debes lograr encender generadores en un mapa delimitado, hasta que se active una puerta por donde puedas escapar. Como asesino, debes lograr asesinar a los 4 desdichados seres, que han caído en tu campo de matanza. Pära ello contaremos con el uso del entorno, y la posibilidad de poner algunas trampas o desarrollar habilidades a medida que subamos de nivel los personajes. Eso sí, el juego intenta ser bastante apegado a los viejos "slashers" del cine de terror ochentero, por ende los asesinos nos recordarán a Jason Vorhees, y sus armas pasarán desde machetes a sierras eléctricas. El juego si bien es divertido, si no logras encontrar un grupo para jugar habitualmente, puede llegar a cansar, es por ello que si bien lo recomiendo, tengan en claro que lo hago más que nada para quienes tienen amigos con los que compartir la experiencia, además que su valor es de solo $9.500 pesos en Steam, lo que aumenta aún más su atractivo. Ten en cuenta eso sí, que si no tienes amigos con quienes contar con apoyo online seguro, podrá ser un gran dolor de cabeza.

Arriba: El sigilo es fundamental si pretendes sobrevivir, así como el apoyo de tus compañeros. Un buen equipo trabajando en conjunto, obetendrá siempre los mejores resultados.

¿RECOMENDADO? **Si**

por LOBOMENARES

STREET FIGHTER V

MODO HISTORIA

DATOS

Plataforma:
PS4 / PC
Desarrollador:
Capcom
Distribuidor:
Capcom
Lanzamiento:
Ya Disponible

¿RECOMENDADO?

Si

El modo historia de Street Fighter V ya está disponible como descarga gratuita, y te queremos decir de inmediato que está INCREÍBLE. Tomando la premisa de juegos como Mortal Kombat X, se construye una robusta historia, en donde iremos utilizando personajes a medida que va avanzando nuestra aventura. La animación está muy bien lograda, y ahora sí todo cobra sentido. Este modo transforma la experiencia, y nos acerca a los personajes nuevos, y le da esa columna vertebral que tanto le faltaba al juego. Si bien dura unas 5 horas, podemos ver en ellas una gran cantidad de personajes nuevos, una lástima que no sean jugables muchos de ellos.

IRON MAIDEN

LEGACY OF THE BEAST

DATOS

Plataforma:
ANDROID /iOS
Desarrollo:
Roadhouse Interactive
Distribuidor:
50cc Games
Lanzamiento:
Ya Disponible

¿RECOMENDADO?

Si

Legacy of the Beast es un interesante RPG por turnos de plataforma móbil que toma todo el mundo de la banda Iron Maiden y lo vuelca en la pantalla de tu celular o tablet. Es así como poniéndonos en los huesos de Eddy, emprenderemos un viaje donde podremos ir desbloqueando nuevos personajes o apoyo, basados en los discos de la banda. La ambientación Egipcia de Poweslave o futurista de Somewhere in Time, sirven como ejemplo de premisas, de las que bebe el juego para crear sus personajes. El juego es gratuito y como tal cuenta con microtransacciones, pero estas solo nos permiten adquirir más dinero del juego y no son tan fundamentales.

POKÉMON GO

LA LOCURA DE NINTENDO AL FIN HA LLEGADO

Por mas de 20 años esta fue la mayor fantasia de los seguidores de esta franquicia. en nuestros febriles sueños anhelábamos que algún día la fantasia llegara real a nuestras vidas, pero hermanos... hemos sido escuchados. Existe hoy una aplicacion (disponible en Chile más encima!) que nos lleva de vuelta a nuestras ensoñadas nostalgias. No obstante antes de utilizarla tenemos que saber de qué trata, cuáles son sus pros y contras al jugar y lo más importante: el buen manejo de la misma.

¡Comencemos!

Pokémon GO tiene un diseño muy sencillo, bastante fácil de explicar; se trata de una aplicación de realidad aumentada en donde creamos a nuestro entrenador el que mediante conexión a internet crea un mapa de la ciudad o lugar donde nos encontremos; permitiéndonos con solo caminar -recalco el caminar, ni se les ocurra andar manejando- nos permite capturar a los 151 pokémon clásicos de las legendarias versiones azúl, roja, verde y amarilla con nuestro celular. En pocas palabras, Pokémon GO te da la oportunidad de poder ser entrenador en la vida real, donde además de atrapar, podrás pelear para subir de nivel, evolucionar con el fin de crear nuestro equipo soñado. Existe tambien la posibilidad de encontrar huevos de pokémon, para esto necesitaremos caminar una cierta distancia, que pueden ser varios kilómetros para que el pokémon pueda nacer. Esta es la idea central de la aplicación; la de poder romper con el estereotipo "Gamer que siempre está sentado", ya sea frente el computador o consola. Cambiandolo por realizar actividad fisica disfrazado bajo la primicia de atrapar monstruos de bolsillo. Ya que sabemos que el mundo está actualmente sufriendo de un aumento en los niveles de sedentarismo, aquello que Pokémon GO pretende disminuir gracias a esta genial idea. Del mismo modo, esta nueva manera de jugar facilita la creación de lazos interpersonales entre su comunidad de jugadores. Ahora, como todo en el mundo el problema es que, esta aplicación tiene no solo su lado bueno sino tambien su lado malo....

Con respecto a este último punto, algunos de estos aspectos negativos se han dado a notar gracias al lanzamiento en Estados Unidos, que se relaciona directamente con el fanatismo que provoca en sus usuarios, llegando a extremos donde se pone en riesgo la vida humana con tal de capturar ese extraño pokémon que aparece disponible: ha habido casos de personas que han sido disparadas por intentar entrar en casas ajenas, personas que han caído de puentes o desde pisos superiores en centros comerciales por no prestar atencion al momento de caminar y así

"En pocas palabras, Pokémon GO te da la oportunidad de poder ser entrenador en la vida real...evolucionar con el fin de crear nuestro equipo soñado."

sucesivamente se siguen sumando casos en tanto transcurre el tiempo, generando un descuido en la vida cotidiana que puede llegar a ser mortal. Cuando lo ideal es la de dejar la aplicación activada en el celular, de modo tal que cuando detecte a alguno de estos pequeñines, te avisa con un sonido y vibración, en ese entonces debemos sacar el celular para intentar capturarlo. Por otro lado, el factor comercial ha sido inmesurable, superando rapidamente el número de descargas de otras grandes aplicaciones como es el caso de Tinder y está por alcanzar a Twitter por muy poco con cantidad de usuarios. Esta euforia por el juego ha generado que las acciones de Nintendo se disparen en la bolsa; solo por dar un ejemplo, en tan sólo un fin de semana, Pokémon GO generó alrededor de 5 millones de dólares de ganancias gracias a su sistema de ventas internas dentro del juego, otro ejemplo: venden algunos equipos especiales con efectos secundarios que "mejoran" la experiencia; tenemos entre éstos deseados objetos unas zapatillas que te hace correr más rápido dentro del mapa virtual, permitiendo que con menos pasos puedas recorrer una mayor distancia y así logres en menos tiempo los objetivos del juego. Además, dispone de detalles estilisticos para personalizar a tu entrenador, tales como gorros, camisas y chaquetas de última moda.

Como conclusion podemos decir que Pokémon GO es un juego que te puede facilmente llevar al extremo de la dependencia dejando de lado tu vida personal con tal de ganar más puntos de experiencia para deseperadamente capturar más criaturas. Teniendo esto en consideración, el mensaje que quiero ancerecidamente dejarles es que todos los usuarios que deseen utilizar esta aplicación, la usen y que no sea esto al revés; no que ella nos controle a nosotros, porque para el fin del día, nos ayudara a tener un estado físico menos deplorable, a dar un toque de diversión en nuestra vida cotidiana cuando nos movilicemos de un lugar a otro; ya sea para comprar pan en la esquina, hacer un trámite al banco... lo que se les ocurra. Esto que nos genera una pequeña gota de nostalgia y alegría, nos permite vivir un sueño hecho realidad para todos los fans de esta enorme franquicia que ya cumplió 20 años en el mercado. Solo no olvidemos que continuamos en el mundo real; que a diferencia del juego ante cualquier accidente que nos ocurra por jugar atrapando pokemonitos, no contamos con múltiples 'Continue".

por NOOBFATHER

POKÉMONGO>>

por BELLENIA

INCIDENTES BIZARROS

El equipo rocket no existe eso lo aprendimos con la triste madures de nuestras vidas, pero ante estas situaciones extraordinarias y terribles (o hilarantes si prefieres) preferirias definitivamente encontrarte con el trio de peleles antes que vivir alguna de estas hazañas

Asi que ¡ ¡Preparense para los problemas y mas vale que teman ! !

Cual es ese pokémon?!

Shayla Wiggins una chica de 19 años se encontraba buscando pokemones de agua por causas naturales, en un área rural de Wyoming.

Lo que encontró en el rio claramente no fue un pokemon sino que el cuerpo de un hombre que se encontraba fallecido a tan solo unos pasos de su preciada búsqueda.

Shayla declaro que para cuando terminaran sus actividades como reina del baile dedicaría más tiempo a buscar pokemones en su ciudad (chica acaso no acabas de encontrar un cadáver ?!)

Yo viajaré de que aquí a allá...

Sin ir muy lejos en la ciudad de Quilpué tres jóvenes (fueron detenidos por carabineros debido a su comportamiento sospechoso a altas horas de la noche - me detengo acá porque quiero que imaginen la cara del carabinero- uno de estos jóvenes trataron de explicarle que estaban buscando pokemones en el sector, el funcionario que seguramente tuvo que secarse lágrimas de la risa primero para luego (nada de tonto) pedirles que le explicaran al teniente lo que sucedía, el resultado: obvio. Fueron el hazme reír de toda la patrulla.

Es la policía Jenny <3

Lovely Lor es una youtuber y embajadora kawaii, Lor se personalizo tal como la muy conocida policía Jenny en pokémon, vestida así decidió ir en busca de jugadores ilegales en Canadá (donde el juego aun no había sido lanzado) los jugadores se ven bastante complicados en el video al momento de dar explicaciones y en especial frente a la policía pokemon.

Para unir los pueblos de nuestra nación!

Casi como una parodia de southpark, en la RPK (Corea del Norte) han vivido innumerables e insospechados intentos por traspasar la frontera entre su enemiga capitalista. Esto debido a que en Corea el juego solo ha sido liberado para jugar en la

ciudad de Sokcho (Norcorea) así los jugadores han hecho largos peregrinajes solo para acceder al juego por unos momentos.

Estará el líder supremo Kim de acuerdo o evitara que le arrebaten los pokemones de sus tierras?

Oe longi pasa el Pikashu!

En Missouri se han encontrado ya varios sujetos utilizando innovadores métodos en la aplicación para engañar usuarios al tentarlos con falsos duelos de pokeparadas, estos duelos terminan siempre siendo violentos robos a mano armada... Al menos ya tenemos pandillas para darle emoción a nuestra búsqueda, o no?

Acaso estas buscando una paliza?

Imagina que buscas pokemones tranquilamente y entonces apareces en la sede administrativa de los Hell angels, te lo imaginas? suena imposible pero la verdad es que varios jugadores en nueva Zelanda han llegado por accidente a la sede de los hell angels el problema es que al parecer estos no tienen idea de lo que es Pokemon GO

¿Sin trabajo por pokémon?

Un joven de 23 años casi pierde su empleo en un banco por atrapar un zubat, esto debido a que dentro de las dependencias del edifico no está permitido usar cámaras con el fin de proteger las cuentas de sus clientes. El joven en cuestión intento atrapar su criatura SIN DARSE CUENTA que se encontraba frente a una de las pantallas del recinto, finalmente su celular fue requisado para iniciar investigación y así evitar el tráfico de información ¡lo más curioso? el sujeto solo está preocupado por perder el avance de su juego en caso de ser reseteado el equipo.

En fin, muchos más casos se han ido produciendo y sin duda ocurrirán con el paso de los días. La revolución Pokémon Go está solo comenzando.

WARCRAFT: THE BEGINNING

FINALMENTE EL JUEGO MÁS POPULAR DEL PLANETA LLEGA AL CINE

DATOS:

WARCRAFT
Director:
Duncan Jones
Intérpretes:
Paula Patton, Travis Fimmel, Toby Kebbell, Dominic Cooper
Fantasía Épica
2016

Esta es la película de videojuegos más exitosa de todos los tiempos, siendo una de las top en Corea y hasta ahora no le ha ido nada de mal tanto en Chile como en Sudamérica. Aquí es donde se demuestra la inteligencia del director y guionista Duncan Jones, pues tal como Blizzard Entertainment, nunca dan una "puntada sin hilo".

La película literalmente divide a los consumidores en dos ramas: los que no conocen nada de la franquicia creada en el año 1994 y los que me gusta llamar "Lore Nerds" (donde me incluyo) que han leído las novelas, libros, han disfrutado de los juegos y que hoy en día continúan jugando World Of Warcraft con todo el ánimo del mundo.

A que me quiero referir con esto es que, durante el transcurso de la película, los puntos importantes dentro del Lore de Warcraft existen y aparecen, pero la manera de llegar a esos puntos es totalmente diferente entre la historia que se da en juego con la historia relatada en la cinta audiovisual. Algunos ejemplos son los primeros 10 minutos de la película, donde te invaden de personajes como Garona, la orca mestiza (que en ningún momento informan entre que razas ella fue concebida, sólo un pequeño aire que si uno no se da cuenta, pasa desapercibido), Gul'Dan que está muy bien caracterizado en las manos de Daniel Wu, mezclando una buena dosis de misterio y de poder, Blackhand (Clancy Brown) que viene a ser la mano derecha de Gul'Dan en la invasión, Durotan, interpretado por Toby Kebbell y es el gran jefe de la tribu de orcos Frostwolf, junto a su amigo Orgrim Doomhamer (Rob Kazinsky). Mientras que por el lado de los humanos está Lothar, que fue un gran general en la historia, Medivh (Ben Foster) el guardián de Azeroth y Kaghdar (Ben Schnetzer), un mago con un aire de torpeza pero con poder suficiente como para destruir el universo. Como dato anecdótico, en la cinta entregan pequeñas imágenes de otros grandes orcos, como Grommash Hellscream, Blackhand y Kargath, detalles que hacen que los Lore Nerds de la horda salten de emoción, al igual que la aparición de un pequeño Varian, que exalta a todos los jugadores de la alianza. Toda la historia se centra en la invasión de los orcos a Azeroth, lugar donde los humanos, enanos, gnomos (que no aparecen) y elfos viven en armonía y en cómo la Fel Energy (energía vil) corrompe todo lo que tenga vida para sustentarse y llena de poder a su poseedor.

Arriba: Los Orcos y su primer encuentro con los humanos son el gran motor inicial de la cinta.

Abajo: No solo de orcos y humanos bebe la cinta. Warcraft tambien goza de varios guiños al juego, con personajes ocultos en los fondos.

En la película se da un especial énfasis en el estilo de vida de los

orcos, con sus rituales y el respeto alrededor de los mismos. Al igual que el sin número de clanes existentes dentro de esta raza, como el clan Frostwolf, Laughing Skull, Shattered Hand y Blackrock. Respecto de este último punto, es una lástima que sólo los dos primeros clanes sobresalgan del resto, donde el segundo brilla por su manera de actuar, donde al momento de luchar o matar enemigos ellos se ríen de una manera que demuestra el disfrute en las batallas.

Uno de los puntos fuertes para la película es el ingenio del director, quien le da la libertad a Travis Fimmel (actor que interpreta a Lothar), para entregar pequeñas gotas de humor dentro de la historia, las que bridan una escapada dentro de un mundo que se está preparando para una guerra a gran escala, mientras que Ben Schnetzer (que interpreta a Kadghar) da la clásica imagen de un mago rebelde pero torpe, con mucho potencial para el futuro.

Los tiempos dentro de la película son un poco extraños, pues siento que entregan de una manera muy rápida algunos detalles que van a ser imprescindibles de tener en cuenta en el futuro y que se pueden olvidar fácilmente entre esta entrega y la próxima. Mientras que por otro lado, en las escenas de combates se toman el tiempo necesario para demostrar la excelente calidad de los modelos en 3D de los orcos con los lobos gigantes que usan como monturas, al igual que la fuerza incontenible que poseen los orcos frente a los pequeños humanos.

Sin lugar a dudas la película Warcraft es un mix que te inunda de personajes y agujeros en la historia, esto logra generar intriga tanto a los Lore Nerds como a los que desconocen el mundo de Azeroth, pues el flujo dentro de las escenas se caracteriza por ser algo forzado en algunos momentos y rápido en otros, lo que produce la sensación de vacío que motiva y provoca expectación por las nuevas entregas que se aproximarán en los próximos años.

Por NoobFather

ROCK&TOYS>>

FIGURAS, MUÑECAS Y MAQUETAS.

UN NUEVO JOKER

Dentro de las figuras y estatuas de Suicide Squad sin duda que destaca la del Joker, que en esta oportunidad interpreta Jared Leto y cuyo look marca sin duda una gran diferencia a otras encarnaciones del personaje.

Suicide Squad

ESTATUAS COLECCIONABLES DC 2016

Si hay algo que Bellenia me ha dicho siempre, es que los occidentales tienen serios problemas al momento de realizar una figura de colección o una estatua. ¿Cual? Pues la falta del detalle final, o los rostros, pintura etc... en sus palabras cito "Pareciera que aún no entienden que no hacen juguetes, sino productos de alta calidad, arte coleccionable" una rama en la que sus contrapartes Japonese sin duda llevan la delantera. Pero en esta oportunidad y aprovechando la cercanía del estreno de "Suicide Squad" en agosto, queremos mostrarles la linea de estatuas que fueron presentadas este año, buscando sin duda llevar a las manos del coleccionista un producto de elevada calidad.

Las figuras son de 12" y tienen un costo de us $150 dolares. Los personajes ya disponibles son Joker de Jared Leto, Harley Quinn de Margot Robbie, Deadshoot de Will Smith y Killer Croc de Adewale Akinnuoye-Agbaje. El Capitán Boomerang de Jai Courtney, y Katana de Karen Fukuhara estarán disponibles en Agosto. El parecido de las figuras a los actores en sus respectivas caracterizaciones es formidable, siendo fácilmente identificable los rostros de Leto, Robbie o Smith por ejemplo. Esto ha servido para que los rostros de las figuras luzcan muy bien acabados y detallados.

Arriba: Se hechan en falta otros personajes de la cinta, como es el caso de Diablo o la Enchantress. Esperemos este no sea un indicio de que no los veremos mucho en pantalla.

Derecha: Durante el evento, se pudo ver a casi todos los miembros del Suicide Squad, en estatuas muy bien logradas, que guardaban gran parecido con los actores a imagen real de la película.

Algo que no nos ha gustado mucho, es nuevamente el trabajo final de pintura en las figuras, ya que nuevamente podemos ver como se globalizan las capas de colores, apostando por zonas más planas, donde se pudo haber trabajado mucho más la profundidad, los reflejos o los efectos con lúces y sombras. La pintura va apareciendo nuevamente como en debe, tomando en cuenta la alta gama de las figuras y su valor.

En lo personal esperaba ver alguna estatua de la Enchantress, un personaje que me gusta bastante del lado oscuro de la DC, pero son solo estos cinco los anunciados por ahora.

por LoboMenares

desTHORNILLATE>>

"Lo malo son los juegos incluídos. Hacen faltan juegos de third parties, de hecho no vienen los street of rage, tampoco shining force y solo un shinobi... entre otros juegos que sí marcaron a Sega Genesis "

Vadimmius Wolves, sobre el anuncio de la Sega mini Drive.

"Tsss... Tanta lokera por un juego anual"

Jonathan Castro sobre Fifa 17

"Son juegos diferentes, que van a públicos nada que ver con el otro. Lol es un juego más para niños, o gente que no cuenta con un pc potente ni sabe mucho del tema. Warcraft siempre ha sido un juego histórico para los que busquen meterse en una buena historia y crecer como jugadores."

Elias Sotomayor, ante la pregunta ¿WOW o LOL?

"LOL es pasión y locura, debes saber jugar bien ya que si no funcionas perjudicas a tu equipo entero. WOW es más casual, más para entretenerse con los amigos y matar tiempo libre. Pero LOL es un juego en serio, más de verdad"

Marko Kiminono ante la pregunta de ¿WOW o LOL?

"El mejor de todos wow por la alianza"

Francisco Javier Solis ante la pregunta ¿WOW o LOL?

VISITA NUESTRA COMUNIDAD @ **FACEBOOK.COM/GAMERVIPCL**

LA ACTRIZ FELICITY JONES, CON TODA LA ALEGRÍA AL ANUNCIAR LA FIGURA OFICIAL DE JYN ERSO, LA PROTAGONISTA DE STAR WARS ROGUE ONE.

HOBBIE GAMES

Tu Hobbie, Tú Tienda!

PREVENTAS >>>>>>>>

TODAS LAS PREVENTAS INCLUYEN POSTER DE REGALO

/TIENDAHOBBIEGAMES

HOBBIEGAMES.CL

AV PROVIDENCIA 2209 PASEO LAS PALMAS LOCAL 045

METRO LOS LEONES, SANTIAGO. F: 223 350 297

VISÍTANOS EN COSTANERA CENTER LOCAL 5200 5to PISO

DONDE TE ESPERAN CIENTOS DE FIGURAS Y ACCESORIOS IMPORTADOS DIRECTAMENTE. TRABAJAMOS CON PRODUCTOS BANDAI, GOODSMILE COMPANY NINTENDO, KOTOBUKIYA, MARVEL, DC COLLECTIBLES, STAR WARS, TAMASHI NATIONS, MINECRAFT Y MUCHO MÁS. LICENCIAS EXCLUSIVAS.

Te invitamos a nuestra web en www.geekz.cl donde podrás registrarte y comprar online a gusto. Tambien puedes visitarnos en nuestra fanpage Facebook.com/Geekzcl y participar de concursos y promociones exclusivas para nuestros clientes.